

情報モラル教育実践授業報告書

対象学年	小学校 3年生
領域	その他（ 道徳 ）
指導項目	主題名「相手の立場を考えて2－（2）」 内容項目「思いやり・親切」

情報モラル指導モデルカリキュラム http://kayoo.org/moral-guidebook/model/model-curriculum.html			
指導分野	法の理解と遵守		
コード	c2-1	指導事項	情報の発信や情報をやりとりする場合のルール・マナーを知り、守る

授業前の児童の状況	学校生活にも慣れてきて、友達との関わりも増えてくる時期なので、つい乱暴な言葉や心ない一言を言ってしまい、その言葉がきっかけでトラブルになってしまう姿が見られる。また、相手からされたことには過敏に反応するが、自分の言動を相手がどう感じているのかをあまり意識できていない。
期待される児童の変容 (ねらい)	自分の言動を振り返り、相手がどう感じているのかを意識させることで、相手を思いやる気持ちを大切にし、メールでのやりとりやゲームなどのチャット場面でも優しい言葉遣いやふるまいができる力を身に付けさせたい。
児童生徒の変容を促すための授業の工夫（ポイント）	（資料「ことばのまほう」思いやりや親切の大切さを知る。） ①児童が今後体験する可能性のある、オンラインゲームでのチャットを想定し、攻撃的な言葉が書き込まれた場面を画像で提示する。 ②書き込んだ相手に対して返事を書かせる。（注意と反撃の二極化） ③反撃した言葉の文頭に自分の名前を入れて考えさせる。 ④感じたことを基に、再度書き込んだ相手への返事を書かせる。 ⑤感想を書き、まとめをする。
利用するコンテンツ等 (サイトのアドレス) または資料等	・小学校情報モラル指導実践事例集（京都市教育委員会） http://www.edu.city.kyoto.jp/school/webmoral/jirei/index.html ・ここからはじめる 情報モラル指導者ハンドブック（財団法人コンピュータ教育開発センター 文部科学省委託事業） http://www.cec.or.jp/monbu/pdf/h21jmorai/handbook_A4.pdf

児童生徒の感想より

- 「これからは、友達にもっとやさしい言葉を言いたいと思いました」
- 「ゲームとかで悪口を言われても、言い返したり、悪口を書いたりしないようにしたいです」
- 「相手が分からないのに、悪口を言うのはいけないと思いました」
- 「『へたくそ』とか言われても、言い返さないように気をつけたいと思います」
- 「友達に悪口を言わないようにしたいです」
- 「けんかになったら、自分から謝りたいと思います」

評価 (指導者による授業への評価)

児童について	児童の 興味・関心の度合い <div style="text-align: center;"> 1. 低 2 3 4. 高 </div> 理由・感想等 導入の場面において、児童がふだんよく遊んでいる携帯型ゲーム機の画像を提示したことで、授業に対する興味・関心をもたせることができた。
	児童の理解度 <div style="text-align: center;"> 1. 低 2 3 4. 高 </div> 理由・感想等 ネット上などに書き込まれた悪口が自分に対してのものであると想定することで、より自分自身のこととして現実的に考えることができていた。
	児童の 変容の度合い <div style="text-align: center;"> 1. 低 2 3 4. 高 </div> 理由・感想等 学級内で児童が関わり合う様子から、友達に対する言動に気を付けたり、悪口を言ってしまったときにすぐ謝ったりする姿が見られるようになった。
授業について	事前準備の難易度 <div style="text-align: center;"> 1. 難 2 3 4. 易 </div> 理由・感想等 携帯型ゲームの画像を何種類か用意し、大型テレビで提示できるようにした。ワークシートは短時間で、簡単に書き込めるように行数を少なくした。
	指導者にとっての 授業展開の難易度 <div style="text-align: center;"> 1. 難 2 3 4. 易 </div> 理由・感想等 資料を基にして、児童が自分自身のこととして考えることができたので、活発な意見交流ができ、授業もスムーズに展開することができた。
	授業の「ねらい」の 達成度 <div style="text-align: center;"> 1. 低 2 3 4. 高 </div> 理由・感想等 授業後の児童の感想より、友達に対しての言動に気を付けたりする様子や、ネット上などでも同様に気を付けようとする様子が見られた。
	指導方法の 効果の度合い <div style="text-align: center;"> 1. 低 2 3 4. 高 </div> 理由・感想等 低学年の児童には、視覚的な教材が効果的なので、画像の他にも動画を活用するなど工夫すると、より興味・関心を引き出せた。

<実践の感想及び反省点等>

低学年に向けての情報モラル指導では、まず日常生活におけるルールやマナーを大切にする指導が大切である。今回の実践では、道徳の授業と関連付けて指導を行った。児童は日常生活の友達との関わりで気をつけなければならないことを学ぶとともに、相手の見えないネット上でも同様にルールやマナーを守ることが大切であることを学ぶことができた。児童は比較的興味関心をもって授業に取り組む事ができたが、今後は画像のみでなく動画も活用して授業を進めることで、より効果的な指導をしていきたい。

実践例

配当時間	学習の進め方	指導のポイント
導入 10分	<p>1 前時で学習した「ことばのまほう」の掲示を見て、よりよい人間関係を築いていくには、相手の気持ちを考えた言葉遣いやふるまいをすることが大切であることを振り返る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・人が嫌がることを言わない。 ・友達に優しくする。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前時で学んだことを確認することで、ねらいへの方向付けを図る。 ・携帯型ゲーム機のチャット場面という身近な事例を通して考えさせることで、自分自身の問題として、意欲的に取り組めるよう支援する。
	<p>2 オンラインゲームのチャット場面に書き込まれた言葉「下手だなあ。もっと上手にできないの？」を見て、返事を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">もしこんな言葉が書き込まれたら、あなたはどんな返事を書きますか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・お前の方が下手だよ！ ・そっちこそちゃんとやってよ！ ・何でそんなことを言うの？ 	<ul style="list-style-type: none"> ・オンラインゲームを経験したことがある児童の話を取り上げつつ、チャットについての説明をする。 ・簡単な言葉でワークシートに記入するよう指示する。
展開 25分	<p>3 友達を書き込んだ攻撃的な返事の文頭に自分の名前を入れてみて、自分宛ての返事として考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・〇〇お前がやめろ！へたくそ！ 	<ul style="list-style-type: none"> ・発表された攻撃的な返事に自分の名前を入れて考えることで、その返事を書かれた立場になったことを想定させる。 ・思ったことや感じたことを多くの児童が発表できるように、ランダムに児童を指名する。
	<p>4 書き込んだ返事の文頭に自分の名前を入れたとき、思ったことや感じたことを発表する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">書き込んだ返事が、もしあなた自身に対しての言葉だったらどう思いますか。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・嫌な感じがした。 ・怖かった。 <p>5 友達の思ったことや感じたことを基に、自分はどうしたらよいか考え、再度相手への返事を考える。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">あなたはどんな返事を書いたらよいですか。もう一度考えてみましょう。</div> <ul style="list-style-type: none"> ・仲良くやろうよ。 ・一緒にがんばろうよ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単な言葉でワークシートに記入するよう指示する。
まとめ 10分	<p>6 教師の体験談を聞く。</p> <p>7 本時の学習の感想を発表する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・実際にあった事例を取り上げ、より身近な問題として捉えられるようにする。 ・ワークシートに感想を記入し、それを基に発表するよう促す。